

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi antara lain teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul-model pengembangan kurikulum. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikis dan fisik yang saling bekerjasama secara terpadu dan komprehensif integral. Sejalan dengan itu, belajar dapat dipahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar. Para ahli psikologis dan guru-guru umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian yang tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hafalan.

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah : (1) Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi; (2) afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang

berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup; dan (3) psikomotor yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan, terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas. Orang dapat mengamati tingkah laku orang setelah belajar setelah membandingkan sebelum belajar.

Akibat belajar dari ketiga ranah ini akan makin bertambah baik. Arthur T. Jersild menyatakan bahwa belajar “*modification of behavior through experience and training* yaitu perubahan atau membawa akibat perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan atau karena mengalami latihan”. Belajar juga memiliki pandangan salah satunya pandangan dari konstruktivisme menurut Von Glaserfeld (Suparno 2010, h. 18) mengatakan gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan sebagai berikut :

Pengetahuan bukanlah suatu tiruan kenyataan. Pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui interaksi seseorang dengan lingkungan. Seseorang membentuk skema, kategori, konsep, dan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk pengetahuan. Proses pembentukan ini berjalan terus menerus dengan setiap kali mengadakan reorganisasi karena adanya suatu pemahaman baru.

Pengetahuan dalam pandangan konstruktivisme merupakan konstruksi (bentukan) manusia melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan (Suparno 2010, h. 28). Perhatian utama dalam belajar adalah perilaku verbal dari manusia, yaitu kemampuan manusia untuk menangkap informasi mengenai ilmu pengetahuan yang diterimanya dalam belajar, untuk lebih memahami pengertian belajar berikut ini dikemukakan secara

ringkas pengertian dan makna belajar menurut pandangan para ahli pendidikan dan psikologis.

a) Belajar menurut pandangan Skinner

Belajar menurut pandangan B.F. Skinner (1958) dalam sagala 2013, h. 14 adalah “suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif”. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Seorang anak belajar sungguh-sungguh dengan demikian pada waktu ulangan siswa tersebut dapat menjawab semua soal dengan benar. Atas hasil belajarnya yang baik itu dia mendapatkan nilai yang baik, karena mendapatkan nilai yang baik ini, maka anak akan belajar lebih giat lagi.

Menurut Skinner dalam belajar ditemukan hal-hal berikut: “(1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar, (2) respons si pelajar, dan (3) konsekwensi yang bersifat menggunakan respons tersebut, baik konsekwensinya sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman”. Dalam menerapkan teori Skinner, guru perlu memperhatikan dua hal yang penting yaitu: “(1) pemilihan stimulus yang diskriminatif; dan (2) penggunaan penguatan. Teori ini menekankan apakah guru akan meminta respons ranah kognitif atau afektif.

b) Belajar menurut Pandangan Robert M. Gagne

Belajar adalah suatu proses yang kompleks, sejalan dengan itu menurut Robert M. Gagne (1970) dalam Sagala 2013, h. 17 belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas

disebabkan: (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan; dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Dengan demikian dapat ditegaskan, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sikap stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru.

Secara sederhana, makna pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik atau murid. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986, h. 195) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Mengajar menurut William H. Burton adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarah, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Ciri-ciri belajar :

1. Siswa yang bertindak belajar atau pembelajar.
2. Memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.
3. Internal pada diri pembelajar.
4. Sembarangan tempat.
5. Sepanjang hayat.
6. Motivasi belajar kuat.

7. Dapat memecahkan masalah.
8. Bagi pembelajar mempertinggi martabat pribadi.
9. Hasil belajar sebagai dampak pengajaran dan pengiring.

Dari pembahasan tersebut ditegaskan bahwa ciri khas belajar adalah perubahan, yaitu belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam diri setiap peserta didik. Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang secara relatif tetap dalam berpikir, merasa, dan melakukan pada diri peserta didik. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung (adaptasi dari Monks, Knoers, Siti Rahayu, 1989, Biggs& Telfer 1987, h. 8)

## **2. Model Pembelajaran**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Istilah model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (1980, h. 57) digunakan untuk menunjukkan sosok utuh konseptual dari aktivitas belajar mengajar yang secara keilmuan dapat diterima dan secara operasional dapat dilakukan. Secara khusus, istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Sunarwan (199, h. 57) mengartikan model sebagai gambaran tentang keadaan nyata. Dahlan (1990, h. 57) menjelaskan, model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran ataupun setting lainnya. Teoti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra (1997, h. 97) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan

prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka model pembelajaran dapat disimpulkan sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkah-langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran ditunjukkan secara jelas kegiatan-kegiatan apa yang perlu dilakukan oleh guru atau peserta didik, bagaimana urutan kegiatan-kegiatan tersebut, dan tugas-tugas khusus apa yang perlu dilakukan oleh peserta didik.

#### **b. Dasar-dasar Model Pembelajaran**

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu : (1) pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai; (2) pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran; (3) pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa; (4) pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.

### **3. Model Pembelajaran *Make a Match***

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match***

Model pembelajaran *make a match* yang diperkenalkan oleh Curran dalam Eliya (2009, h. 128) menyatakan bahwa *make a match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan ruangan kelas juga perlu ditata sedemikian rupa, sehingga menunjang pembelajaran kooperatif. Keputusan guru dalam penataan ruang kelas harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi ruang kelas dan sekolah.

Dengan adanya model pembelajaran *make a match* siswa lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Disamping itu *make a match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan siswa yang menjadikan aktif dalam kelas.

#### **b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match***

Agar sebuah model pembelajaran berjalan secara sistematis, maka setiap model pembelajaran dilengkapi dengan langkah-langkah pembelajarannya. Pada model pembelajaran tipe *make a match* adalah memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

1. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi

pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.

2. Langkah berikutnya adalah guru membagi komunitas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban kelompok ketiga adalah penilai. Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.
3. Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru menyembunyikan posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Ketika mereka berdiskusi alangkah baiknya jika ada musik instrumental yang lembut mengiringi aktivitas belajar mereka. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.
4. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok. Setelah penilaian dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memosisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara, kelompok penilai pada sesi pertama tersebut diatas dipecah menjadi dua, sebagian anggota



memegang kartu pertanyaan sebagian lainnya memegang kartu jawaban. Posisikan mereka dalam bentuk huruf U. Guru kembali membunyikan peluitnya menandai kelompok pemegang kartu pertanyaan dan jawaban bergerak untuk mencari, mencocokkan, dan mendiskusikan pertanyaan-jawaban. Berikutnya adalah masing-masing pasangan pertanyaan-jawaban menunjukkan hasil kerja ke penilai.

5. Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya bagi peserta didik kelompok penilai. Mereka juga belum mengetahui pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengkonfirmasi hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasangkan pertanyaan jawaban dan melaksanakan penilaian.

**c. Kelebihan model pembelajaran *make a match* di antaranya sebagai berikut :**

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*let them move*).

5. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
6. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

**d. Kekurangan model pembelajaran *make a match* diantaranya sebagai berikut :**

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.
4. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
5. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja.

**4. Pengertian Keaktifan**

Keaktifan siswa pada proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan murid untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran tersebut, artinya bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dalam pembelajaran tersebut adalah mengarahkan peserta didik kepada pencapaian suatu kompetensi. Oleh karena itu setiap pembelajaran di mana dan kapan pun berlangsung, maka tergambar keaktifan siswa atau peserta didik untuk mencapai kompetensi tersebut. Pentingnya aktivitas belajar murid dalam proses belajar mengajar sehingga Jhon Dewey (2001, h. 78), sebagai tokoh pendidikan, mengemukakan pentingnya prinsip ini melalui metode proyekan dengan semboyan *learning by doing*. Bahkan jauh sebelumnya para tokoh pendidikan

lainnya seperti Rossesu, Pestalozi, Frobel dan Montessory telah mendukung prinsip aktivitas dalam pembelajaran ini. Mengajar adalah proses membelajarkan siswa dalam kegiatan belajar siswa sehingga ada keinginan belajarnya, dengan demikian aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswalah yang seharusnya aktif, sebab siswa sebagai subjek didik adalah merencanakan dan siswa sendiri yang melaksanakan belajar.

### **5. Ciri-ciri keaktifan**

Keaktifan siswa merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti :

- a. Sering bertanya kepada guru atau siswa lain.
- b. Mau mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- c. Mampu menjawab pertanyaan.
- d. Senang diberi tugas belajar. (Rosalia, 2005, h. 4)

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan ketrampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

## **6. Pembelajaran IPS**

### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyederhana dari berbagai ilmu-ilmu sosial dengan tujuan utama adalah membentuk warga negara yang baik.

Ilmu Pengetahuan Sosial dapat diartikan sebagai kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan untuk mengembangkan potensi kewarganegaraan. Di dalam program persekolahan Ilmu Pengetahuan Sosial dikoordinasikan sebagai bahan sistematis dan dibangun di atas beberapa disiplin ilmu antara lain Antropologi, Ekonomi, Geografi, Sejarah, Hukum, Filsafat Psikologi, Agama, Sosiologi, dan juga mencakup materi yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu alam.

Numan Somantri (2001, h. 44) menyatakan bahwa pendidikan IPS untuk tingkat sekolah itu sebagai suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, lingkungannya berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

Berdasarkan pada dua perspektif mengenai pengertian IPS di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan

mempunyai tujuan agar peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai (*values*) sehingga dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPS**

Tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah membentuk warga Negara yang baik. Hal tersebut seperti yang dijelaskan oleh Hamid Hasan (1996, h. 114-117) sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan nilai dan moral yang berlaku dalam masyarakat menjadi bagian dari kepribadian individu siswa. Sikap, nilai dan moral yang dapat dikembangkan diantaranya adalah : 1) Pengetahuan dan pemahaman tentang nilai dan moral yang berlaku dalam masyarakat seperti sikap kritis, kebenaran penghargaan terhadap pendapat orang lain, dan sebagainya; 2) Toleransi; 3) Kerjasama/gotong royong; 4) Hak asasi manusia.
- 2) Pengembangan kognitif, yaitu kualitas yang menunjukkan bahwa seseorang tidak hanya memiliki pengetahuan dan pemahaman, kemampuan kognitif tinggi, sikap, nilai, dan moral, tetapi juga memiliki keinginan untuk melaksanakan dan membuktikannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan kognitif tersebut diantaranya adalah : 1) Melaksanakan tugas-tugas sosial; 2) Bekerja keras; 3) Bekerja dengan jujur; 4) Kemampuan beradaptasi.
- 3) Memiliki kesadaran akan nilai sosial budaya, kebangsaan, kemanusiaan serta kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai tersebut, seperti kejujuran, kasih

sayang, empati dan kepedulian, santun dan saling menghormati, serta rasa kebangsaan.

- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan pandangan terkait tujuan pembelajaran IPS diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan pembelajaran IPS diharapkan peserta didik peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan menjadi warga negara yang baik dengan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Kemudian, memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan.

### **c. Pembelajaran IPS di SD**

Menurut permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk :

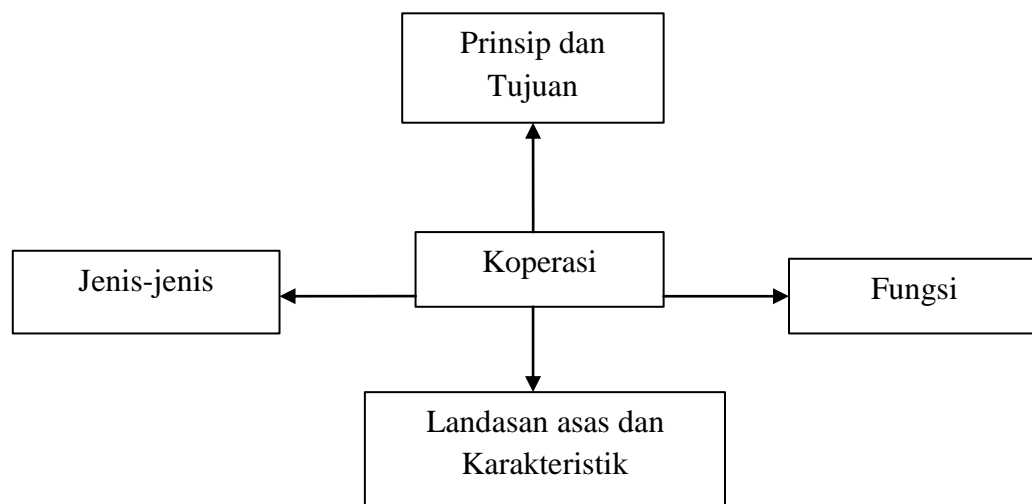
- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional maupun global.

## **B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang diteliti :**

### **1. Keluasan dan kedalaman materi**

Materi yang akan dipelajari oleh kelas IV SDN Lengkong Kecamatan Bojongsoang Kabupaten Bandung yaitu mengenai Koperasi. Adapun yang akan disampaikan mengenai materi ini termasuk ke dalam C1 (mengingat) dan C2 (memahami). Indikator tertinggi dari materi ini yaitu terdapat pada ranah C2 (memahami) untuk kognitifnya. Keluasan materi koperasi di kelas IV semester II di sekolah dasar mencakup kedalaman materi koperasi dapat digambarkan melalui peta konsep sebagai berikut :



## **2. Karakteristik Materi**

### **a. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

Dalam penjabaran materi tentunya merupakan perluasan dari SK dan KD yang sudah ditetapkan, berikut SK yang terdapat pada kelas IV: 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi. Sedangkan untuk Kompetensi dasarnya adalah 2.2. mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

### **b. Abstrak Konkret Materi**

Sebuah materi pembelajaran dikategorikan dalam dua golongan yaitu materi yang sifatnya abstrak dan konkret. Berikut ini penjelasan mengenai kedua materi tersebut.

Abstrak adalah tidak berwujud, tidak berupa, dan tidak dapat diraba, tidak dapat dilihat atau dapat dirasa dengan indra, tetapi hanya dalam pikiran. Dilihat dari KD dan penjabaran bahan ajar di atas, maka pembelajaran yang dikategorikan pada materi abstrak adalah tentang mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Konkret adalah sesuatu yang nyata, dapat dirasakan dan dapat dilihat dengan indera serta berwujud. Dilihat dari KD dan penjabaran bahan ajar di atas, maka materi yang dikategorikan konkret mengenai berbagai jenis dan manfaat koperasi. Materi mengenai jenis dan lambang koperasi dapat kita lihat, bahkan kita rasakan sendiri.



### c. Perubahan Perilaku Hasil Belajar

Perubahan perilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagaimana dikemukakan oleh Bloom dkk yang dikutip Harjanto (1997) sebagai berikut:

(1) Indikator aspek kognitif mencakup: (a) ingatan atau pengetahuan (knowledge), yaitu kemampuan mengingat bahan yang telah dipelajari; (b) pemahaman (comprehension), yaitu kemampuan menangkap pengertian, menterjemahkan dan menafsirkan; (c) penerapan (application), yaitu kemampuan menggunakan bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata; (d) analisis (analysis), yaitu kemampuan menguraikan, mengidentifikasi dan mempersatukan bagian yang terpisah, menghubungkan antara bagian guna membangun suatu keseluruhan; (e) sintesis (synthesis), yaitu kemampuan menyimpulkan, mempersatukan bagian yang terpisah guna membangun suatu keseluruhan, dan sebagainya; (f) penilaian (evaluation), yaitu kemampuan mengkaji nilai atau harga sesuatu, seperti pernyataan atau laporan penelitian yang didasarkan suatu kriteria. (2) Indikator Aspek Afektif Indikator aspek afektif mencakup: (a) penerimaan (receiving), yaitu kesediaan untuk menghadirkan dirinya untuk menerima atau memperhatikan pada suatu perangsang; (b) penanggapan (responding), yaitu keikutsertaan, memberi reaksi, menunjukkan kesenangan memberi tanggapan secara sukarela; (c) penghargaan (valuing), yaitu keturutsertaan terhadap nilai atas suatu rangsangan, tanggung jawab, konsisten, komitmen; (d) pengorganisasian (organization), yaitu mengintegrasikan berbagai nilai yang berbeda memecahkan konflik antar nilai, dan membangun sistem nilai, serta pengkonseptualisasian suatu nilai; (e) pengkarakterisasian (characterization) yaitu proses afeksi di mana individu memiliki suatu sistem nilai sendiri mengendalikan perilakunya dalam waktu yang lama yang membentuk gaya hidupnya, hasil belajar ini berkaitan dengan pola umum penyesuaian diri secara personal, social, dan emosional. (3) Indikator Aspek Psikomotor Indikator aspek psikomotor (Samson, 1974) mencakup: (a) persepsi (perception), yaitu pemakaian alat-alat perasa untuk membimbing efektivitas gerak; (b) kesiapan (self), yaitu kejadian untuk mengambil tindakan; (c) respon terbimbing (guide respons), yaitu tahap awal belajar keterampilan lebih kompleks, meliputi peniruan gerak yang dipertunjukkan kemudian mencoba-coba dengan menggunakan tanggapan jamak dalam menangkap suatu gerak; (d) mekanisme (mechanism), yaitu gerakan penampilan yang melukiskan proses di mana gerak yang telah dipelajari, kemudian diterima atau diadopsi menjadi kebiasaan sehingga dapat ditampilkan dengan penuh percaya diri dan mahir; (e) respons nyata kompleks (complex over respons), yaitu penampilan gerakan secara mahir dan cermat dalam bentuk gerakan yang rumit, aktivitas motoric berkadar tinggi; (f) penyesuaian (adaptation), yaitu keterampilan yang telah dikembangkan secara lebih baik sehingga tampak dapat mengolah gerakan dan menyesuaikan dengan tuntutan kondisi yang khusus dalam suasana yang lebih problematis; (g) penciptaan

(origination), yaitu penciptaan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi dan masalah tertentu sehingga kreativitas.

### **3. Bahan dan Media Pembelajaran**

#### **a. Hakikat Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (Assosiation of Education and Communication Technology. 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming (1987, h. 234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan Pelajaran.

Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Azhar Arsyad, (2009, h. 3-4)

Sedangkan menurut Yudi Munadi dalam bukunya “Media Pembelajaran” (2010, h. 7-8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai “Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefesiensikan proses pembelajaran itu sendiri. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

#### **b. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media**

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah: a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media; b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa dengan proyektor transparansi; c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret; d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Jadi, dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat

memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connel (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, *“If The Medium Easy, Use It!”*.

Hal yang menjadi pertanyaan di sini adalah apa ukuran atas kriteria kesesuaian tersebut. Jawaban atas pertanyaan ini tidaklah semua pertanyaannya. Beberapa faktor perlu dipertimbangkan, misalnya tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam keputusan pemilihan.

### **c. Media yang Digunakan**

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan salah satu jenis media berupa permainan kartu-kartu dimana siswa akan dibagi kelompok menjadi kelompok pemegang kartu pertanyaan dan kartu pemegang jawaban dan siswa pemegang kartu akan mencari pasangan jawabannya sebelum batas waktu tertentu. Setelah di telaah, selain menggunakan permainan ternyata ada pembelajaran yang menggunakan media visual berupa gambar-gambar.

## **4. Strategi Pembelajaran**

Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja, tetapi untuk menunjang terselenggaranya pelaksanaan penelitian yang sempurna maka peneliti juga menggunakan strategi pembelajaran dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh peneliti.

### **a. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Istilah strategi pada awalnya digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan kekuatan militer untuk memenangkan sesuatu peperangan sekarang istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Misalnya seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang baik.

Terdapat berbagai pendapat tentang strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pembelajaran (*instructional technology*), di antaranya akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Kozna (1989) secara umum menjelaskan bahwa strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.
2. Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi sifat lingkup dan urutan kegiatan bahwa pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik.
3. Dick dan Carey (1990) menjelaskan bahwa strategi pembelajarn terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan

belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dikemukakan bahwa strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa yang terlihat dalam kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan dan sarana penunjang kegiatan.

#### **b. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986:195, h 61) “adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan”. Menurut UU SPN No. 20 tahun 2003 mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Mohammad Surya mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang harus secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

### **c. Makna Strategi Pembelajaran**

Strategi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disebut strategi pembelajara. Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah atau teori belajar tertentu. Berikut beberapa pendapat ahli berkaitan dengan pengertian strategi pembelajaran.

Kemp (1995) menjelaskan bahwa “strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”.

Cropper dalam Wiryawan dan Noorhadi (1998) mengatakan bahwa “strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat di praktikan”. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2006) menyatakan bahwa “strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaian kegiatan) yang termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Hal ini berarti di dalam penyusunan suatu strategi baru sampai proses penyusunan rencana kerja, belum sampai pada tindakan.

#### **d. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran dikembangkan atau diturunkan dari model pembelajara, dari beberapa pengertian di atas, strategi pembelajaran meliputi rencana, metode, dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Untuk melaksanakan strategi diperlukan seperangkat metode pengajaran.

Mengutip pemikiran J.R. David, Wina Senjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung pada perencanaan. Artinya, pada dasarnya strategi masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Dilihat dari strateginya, pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu *xposition-discovery learning* dan *group-individual learning* (Rowntree dalam Wina Senjaya, 2008). Ditinjau dari cara penyajiannya pengelolaannya, strategi pembelajaran dapat dibedakan menjadi strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif. Karena strategi pembelajaran masih bersifat konseptual, maka untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*”.



Jenis jenis atau Klasifikasi strategi pembelajaran dalam artikel Saskatchewan Educational (1991).

1) Strategi Pembelajaran Langsung (*direct intruction*)

Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, dan paling sering digunakan. Pada strategi ini termasuk di dalamnya metode-metode ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktek dan latihan, serta demonstrasi. Strategi pembelajaran langsung efektif digunakan untuk memperluas informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi dalngkah.

2) Strategi Pembelajaran Tidak langsung (*indirect intruction*)

Pembelajaran tidak langsung memperlihatkan bentuk keterlibatan siswa yang tinggi dalam melakukan observasi, penyelidikan, penggambaran inferensi berdasarkan data, atau pembentukan hipotesis. Dalam pembelajaran tidak langsung, peran guru berlebih dari penceramaan menjadi fasilitator, pendukung dan sumber personal (resource person). Guru merancang lingkungan belajar, memberikan kesempatan siswa untuk terlibat, dan jika memungkinkan memberikan umpan balik kepada siswa ketika mereka melakukan inkuri. Strategi pembelajaran tidak langsung menyaratkan digunakannya bahan-bahan cetak, non-cetak, dan sumber-sumber manusia.

3) Strategi Pembelajaran Interaktif (*interactive instruction*)

Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi diantara peserta didik. Seaman dan Fellenz (1989) mengemukakan bahwa diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk

memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok, serta mencoba mencari alternatif dalam berfikir. Strategi pembelajaran interaktif dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode-metode interaktif. Di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerja sama siswa secara berpasangan.

#### 4) Strategi Pembelajaran melalui Pengalaman (*experiential learning*)

Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan dalam strategi melalui pengalaman adalah pada proses belajar, dan bukan hasil belajar. Guru dapat menggunakan strategi ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sebagai contoh, di dalam kelas dapat digunakan metode simulasi, sedangkan di luar kelas dapat dikembangkan metode observasi untuk memperoleh gambaran pendapat umum.

#### 5) Strategi Pembelajaran Mandiri

Belajar mandiri merupakan strategi yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bantuan guru. Belajar mandiri juga bisa dilakukan dengan teman atau sebagai bagian dari kelompok kecil.

### **e. Strategi Pembelajaran yang digunakan**

Setelah melihat beberapa spesifikasi di atas, maka penggunaan strategi pembelajaran interaktif pada materi koperasi dirasa sangat tepat. Selain guru

sebagai fasilitator, pembelajaran di dalam kelas pun menuntut adanya kerjasama antara siswa satu dengan siswa lainnya, selain itu susunan kelas atau fleksibel demokratis dan menantang bagi seluruh pembelajaran. Strategi ini dapat dikaitkan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu *make a match* (mencari pasangan) yang akan menyelesaikan sebuah permasalahan dengan keaktifan siswa dengan siswa mengajukan pertanyaan sehingga akan menuntutnya untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

## **5. Sistem evaluasi pembelajaran**

Berdasarkan penggunaan sistem evaluasi pada penelitian tindakan kelas (PTK) tujuan pembelajaran yang dicapai akan efektif dan efisien. Evaluasi pembelajaran yang digunakan peneliti, kemudian dirinci sebagai berikut:

### **a. Pengertian evaluasi**

1. Bloom et. al (1971, h. 1) mengatakan, *“evaluation, as we see it, is the systematic collection of evidence to determine whether in fact certain changes are taking place in the learners as well as to determine the amount or degree of change in individual students.”*

Artinya : evaluasi, sebagaimana kita lihat, adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataan terjadi perubahan dalam pribadi siswa.

2. Stufflebeam et. al (1971, h. 1) mengatakan, *“evaluation is the process of delineating, obtaining, and providing useful information for judging decision alternatives”*.

Artinya : evaluasi merupakan proses menggambarkan, memperoleh, dan menyajikan informasi yang berguna untuk menilai alternatif keputusan.

Selain istilah evaluasi seperti yang tercantum dalam definisi di atas, kita dapat simpulkan pula bahwa istilah pengukuran dan penilaian. Ketiga istilah tersebut pada umumnya cenderung diartikan sama (tidak dibedakan). Padahal sebenarnya ketiga istilah tersebut tidak sama artinya, setidaknya ada kaitan antara ketiga istilah tersebut.

b. Tujuan evaluasi

Tujuan utama melakukan evaluasi dalam proses belajar mengajar adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa sehingga dapat diupayakan tindak lanjutnya. Tindak lanjut termaksud merupakan fungsi evaluasi dan dapat berupa :

- 1) Penempatan pada tempat yang tepat
- 2) Pemberian umpan balik
- 3) Diagnosis kesulitan belajar siswa, atau
- 4) Penentuan kelulusan.

Tujuan evaluasi dalam pembelajaran Koperasi untuk memperoleh data apakah dengan strategi dan model yang digunakan siswa mampu mencapai KKM yang diharapkan, serta untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

### c. Alat Evaluasi

Alat adalah sesuatu yang digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Kata “alat” bisa juga disebut juga dengan istilah “instrumen”. Evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu yang dievaluasi dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi.

Berdasarkan judul penelitian yang akan dilakukan yaitu : “Meningkatkan Keaktifan Peserta didik dalam Proses Pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* (Membuat Pasangan)”. Kompetensi yang dikembangkan adalah tentang Koperasi untuk mengetahui keberhasilan meningkat atau tidaknya keaktifan siswa kelas IV SDN Lengkon ini dilakukan evaluasi pada saat pembelajaran berlangsung dan diakhir pembelajaran.

Berdasarkan dua teknik yang telah diuraikan di atas yang dapat digunakan dalam evaluasi ini adalah teknik tes dan nontes. Teknik tes yang digunakan untuk mengetahui tes tertulis dapat dievaluasi dengan menggunakan uraian essay dan pilihan ganda. Sedangkan teknik nontes yang digunakan adalah angket siswa, wawancara, pengamatan. Penggunaan dua teknik evaluasi tersebut dapat diketahui keberhasilan dan pembelajaran yang telah kita lakukan dengan model.